



PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD GAME TENTANG PERTEMPURAN AMBARAWA 1945 UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 DAMPIT KABUPATEN MALANG

Dita Puspita Sari^{*a}, Ari Sapto^b

dita.puspita.2007316@students.um.ac.id(*)

^aUniversitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65145, Indonesia.

^bUniversitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65145, Indonesia

Article history:

Received 14 May 2024; Revised 1 June 2024; Accepted 29 June 2024; Published 30 June 2024

Abstract: This research was conducted with the objective of identifying the potential and challenges at SMAN 1 Dampit in developing flashcard game learning media on the Battle of Ambarawa material. The findings revealed that the students at SMAN 1 Dampit displayed a high level of curiosity, which was evident throughout the discussion and delivery of results. The research also identified a lack of modification in the use of learning media, which has the potential to reduce students' interest in the learning process. This, in turn, may affect students' interest in learning and understanding. The objective of this research and development is to produce and test the effectiveness of flash card game media as a history learning media for class XI students of SMAN 1 Dampit. Researchers employed the research and development model method, as proposed by Sugiyono, to achieve these goals. The results of this research and development indicate that flashcard media is an appropriate medium for history learning. This assessment is supported by the findings of the media validity test (85 percent), material validity test (95 percent), small group effectiveness test (79 percent), and large group effectiveness test (81.5 percent).

Keywords: history learning media; flashcards; Battle of Ambarawa

Abstrak: Penelitian ini dilakukan berdasarkan potensi dan masalah di SMAN 1 Dampit untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard game* pada materi Pertempuran Ambarawa. Potensi yang dijumpai pada penelitian ini adalah peserta didik SMAN 1 Dampit memiliki rasa ingin tahu yang tergolong tinggi, hal ini dapat dilihat dari proses diskusi dan penyampaian hasil. Sedangkan, permasalahan penelitian ini adalah kurangnya modifikasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga peserta didik kurang tertarik pada rangkaian proses belajar yang kemudian berpengaruh kepada minat belajar dan pemahaman siswa. Studi ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas media Flash Card Game sebagai media pembelajaran sejarah untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Dampit. Peneliti memakai model penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono guna

membantu ketercapaian tujuan tersebut. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media flashcard layak dipergunakan sebagai media pembelajaran sejarah berdasarkan nilai yang diperoleh yaitu sangat valid dan efektif. Penilaian ini dibuktikan dengan hasil validitas media sebesar 85 persen, validitas materi sebesar 95 persen, uji efektivitas kelompok kecil sebesar 79 persen, dan uji efektivitas kelompok besar sebesar 81.5 persen.

Kata kunci: media pembelajaran sejarah; *flashcard*; Pertempuran Ambarawa

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah dapat dikategorikan sebagai rumpun ilmu yang membahas tentang latar belakang, perkembangan serta peran dari masyarakat pada masa lalu yang kemudian dapat diserap nilai-nilai kebaikan yang mampu digunakan untuk mengasah kecerdasan, membentuk jati diri dan kepribadian peserta didik. Sejarah dalam harfiahnya memiliki fungsi untuk memberikan pengertian atau pelajaran yang mendalam dengan memiliki beberapa manfaat yaitu edukatif, inspiratif, instruktif dan rekreatif (Williza & Zulfa, 2022). Maka, dapat dikatakan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu proses kegiatan untuk mendorong atau merangsang subjek belajar untuk memperoleh ilmu masa lampau dan mengahayati nilai-nilai kemanusiaan dan kesejarahan, sehingga membawa perubahan tingkah laku dan menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai dalam ilmu sejarah. Pembelajaran sejarah adalah kegiatan belajar yang cukup mudah untuk diikuti oleh peserta didik hanya dengan membaca serta memahami peserta didik sudah mampu menyerap pembelajaran sejarah dengan baik (Mulyani, 2017). Terlebih lagi jika guru memberikan rangsangan kepada peserta didik guna untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah.

Rangsangan yang digunakan oleh guru dapat berupa pembelajaran yang konvensional atau dimodifikasi dengan sebuah produk yang dikemas dalam bentuk permainan. Permainan tersebut membantu memberikan pengalaman dan gambaran kepada peserta didik mengenai kejadian di sekitarnya, serta mengharuskan terjadinya interaksi langsung dengan tema sebaya. Akan tetapi, keadaan yang terdapat di lapangan berbeda dengan capaian yang diharapkan. Potensi yang ditemukan berdasarkan observasi di SMAN 1 Dampit adalah sebagian besar peserta didik gemar bermain kartu didalam kelas dan saling berinteraksi dengan sesama temannya. Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik SMAN 1 Dampit tergolong tinggi, ketika proses pembelajaran menggunakan metode berkelompok, hal ini dapat dilihat dari proses diskusi dan penyampaian hasil.

Sarana dan prasarana di sekolah sudah mumpuni seperti banyaknya buku sejarah yang terdapat di sekolah mampu menunjang pembelajaran siswa yang menjadi potensi pada penelitian pengembangan ini. Peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran sejarah identik dengan buku yang tebal dan narasi yang banyak, sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit agar bisa

memahami materi yang luas tersebut dengan baik, dan suasana belajar yang kurang menyenangkan. Ditambah lagi dengan kurangnya modifikasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar yang kemudian berpengaruh kepada minat belajar dan pemahaman siswa. Kunci yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terletak di guru.

Media pembelajaran sejarah saat ini telah banyak mengembangkan dan memodifikasi dari hal yang sudah ada. Jenis media pembelajaran yang dirasa cocok oleh peneliti mengenai permasalahan diatas adalah, memodifikasi media pembelajaran *Flashcard*. Menurut Echols & Shadil dalam Akbar (2022) *flashcard* diartikan sebagai kartu ingat atau kartu yang dimainkan dengan cara diperlihatkan sekilas dengan bentuk persegi panjang, isi dari kartu berupa informasi berupa kalimat, simbol, atau gambar yang terdiri dari dua bagian yang dipergunakan oleh peserta didik dan guru sebagai alat bantu untuk mengenal, mengetahui, mengingat, dan mengajarkan informasi (Logayah et al., 2023). Penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran sejarah sudah pernah dilaksanakan, hal ini terlihat pada penelitian terdahulu oleh Williza & Zulfa (2022) dengan judul “Pengembangan Media Kartu (*Flash Card*) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Mia 2”. Kedua, penelitian yang sudah dilakukan oleh Oktavia (2022) dengan judul yaitu “Pengaruh Penggunaan Media *Flash card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Pembangunan Uin Jakarta”. Ketiga, pada penelitian Mouliana et al. (2022) dengan judul “Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Muara Batu Kabupaten Aceh Utara”.

Penelitian-penelitian di atas memperoleh hasil yang yang baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran sejarah tergolong efektif. Harapannya ketika digunakan dalam pembelajaran, media *flashcard* berfungsi sebagai alat penunjang pembelajaran yang bertujuan untuk mempercepat pemahaman dan daya ingat siswa mengenai materi pelajaran, pembelajaran lebih berkesan dengan meningkatkan minat belajar, membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar karena dalam penggunaannya melibatkan siswa secara aktif dengan bermain kartu secara berkelompok dan dimainkan secara bergiliran. Sehingga apa yang dipelajari dapat lebih bermakna karena ketika siswa bermain *flashcard* tersebut mampu berfikir untuk memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan. Dengan melihat pernyataan-pernyataan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flashcard* dalam pembelajaran sejarah dengan tujuan untuk menghasilkan dan meguji efektivitas media *flashcard* sebagai media pembelajaran sejarah untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Dampit. Dengan mempertimbangkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti memutuskan untuk mengambil judul “pengembangan media *flash card game* tentang Pertempuran Ambarawa 1945 untuk pembelajaran sejarah peserta didik Kelas XI SMAN 1 Dampit Kabupaten Malang”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yakni penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2009), sehingga terdapat 10 langkah penelitian yaitu, 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba awal, 7) revisi produk, 8) ujicoba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi akhir. Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan informasi terkait potensi dan masalah yang ada di lokasi penelitian. Permasalahan dan potensi dapat diketahui melalui wawancara dengan peserta didik SMA Negeri 1 Dampit.

Tahapan selanjutnya yaitu pengumpulan data, setelah mendapatkan potensi dan masalah secara faktual, maka peneliti perlu mengumpulkan data yang berhubungan dengan permasalahan penelitian agar mampu mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Setelah menemukan solusi dari permasalahan, peneliti mulai mendesain produk yang berupa media pembelajaran *flashcard*. Tahap selanjutnya yakni validasi desain, Setelah desain produk dibuat kemudian dilakukan penilaian terhadap desain tersebut. Tahap selanjutnya yaitu Revisi Desain, hal ini dilakukan setelah melakukan validasi kepada dosen yang ahli media dan materi, jika media atau materi yang disajikan dalam pengembangan produk masih terdapat beberapa kesalahan maka akan dilakukan revisi untuk perbaikan-perbaikan pada produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Setelah tahap revisi desain selesai, selanjutnya produk pengembangan dari hasil penelitian ini harus diujikan melalui kelompok kecil, peneliti mengambil 10 orang peserta didik untuk menilai media pembelajaran *flashcard*. Tujuannya agar produk yang dikembangkan benar-benar sesuai untuk peserta didik yang ditargetkan. Setelah dilakukannya uji produk pada kelompok kecil, maka masukan-masukan yang didapat dari subjek ditampung untuk kemudian kembali dilakukan revisi. Setelah selesai direvisi, maka selanjutnya peneliti dapat melakukan uji coba terhadap kelompok besar sebanyak 31 peserta didik. Dalam uji coba ini dilakukan dengan memberikan kartu flash card kepada peserta didik untuk dimainkan. Jika terdapat kembali beberapa hal yang dirasa masih perlu perbaikan setelah dilakukannya uji coba pada kelompok besar, maka peneliti akan kembali melakukan revisi terakhir untuk kemudian *flashcard* layak untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah. Langkah yang terakhir yaitu tahapan produksi akhir yang dilaksanakan apabila media yang diuji sudah dinilai efektif dan layak untuk dicetak.

Tabel 1. Transformasi Nilai Validitas

Persentase	Tingkat Validitas dan Efektivitas	Keterangan
80% – 100%	Sangat Valid/Efektif	Sangat layak dan tanpa revisi
60% – 79,99%	Valid/Efektif	Layak digunakan dengan sedikit revisi
40% – 59,99%	Cukup Valid/Efektif	Belum layak digunakan dan banyak revisi

20% – 39,99%	Kurang Valid/Efektif	Tidak layak untuk digunakan
0% – 19,99%	Sangat Kurang Valid/Efektif	Sangat tidak layak untuk digunakan

Sumber: Budiaji, 2013

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Dampit

Tahapan pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data terkait potensi dan masalah yang ada di lokasi penelitian. Permasalahan diketahui melalui wawancara yang dilakukan dengan peserta didik pada 27 Februari 2023 dengan menggunakan metode observasi partisipan, mendapatkan data bahwa pembelajaran sejarah dirasa kurang menarik karena banyaknya narasi yang harus dibaca dan dipahami secara keseluruhan. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, umumnya guru menjelaskan menggunakan media buku paket yang sulit untuk mengingat materi dengan cepat. Menurut peserta didik, dalam pembelajaran sejarah perlu adanya media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran lebih bervariasi serta memacu semangat belajar.

Potensi yang ditemukan berdasarkan observasi di SMAN 1 Dampit adalah sebagian besar peserta didik gemar bermain kartu didalam kelas dan saling berinteraksi dengan sesama temannya. Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik SMAN 1 Dampit tergolong tinggi, ketika proses pembelajaran menggunakan metode berkelompok, hal ini dapat dilihat dari proses diskusi dan penyampaian hasil. Sarana dan prasarana disekolah yang sudah mumpuni menjadi potensi pada penelitian pengembangan ini seperti banyaknya buku sejarah yang mampu menunjang pembelajaran siswa. Dalam tahapan wawancara dengan peserta didik, mereka mengaku kesulitan dalam mengingat materi pasca kemerdekaan disebabkan terlalu banyak pertempuran yang terjadi di Indonesia. Sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan materi Pertempuran Ambarawa.

Alasan yang mendasar yakni Pertempuran Ambarawa menjadi peristiwa penting karena pertempuran ini merupakan pertempuran dengan kemenangan pertama setelah kemerdekaan. Ditambah dengan jaranganya orang yang membahas secara mendetail tentang materi ini. Pada tahap pengumpulan data, guna menjembatani permasalahan yang terjadi, peneliti menawarkan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berupa kartu cetak yang disebut dengan *flashcard*. Data yang didapatkan pada tahap pengumpulan data ini diolah dan dijadikan landasan untuk melanjutkan ke tahap desain produk. Tahap desain produk meliputi menyusun jadwal pengembangan, menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan pengembangan, menyusun materi yang mampu menunjang peserta didik guna mengerti tentang materi pasca kemerdekaan dengan semudah mungkin, menyusun desain media pembelajaran yang masih berbentuk *prototype*.

Hasil Pengembangan Media

Sebelum melakukan validasi materi dan media, peneliti mengembangkan media pembelajaran *flashcard* yang berbentuk cetak. Media kartu yang dikembangkan berisi tentang gambar peristiwa dan tokoh dengan terdiri dari dua bagian, bagian depan berisi gambar peristiwa, sementara bagian belakang berisi tentang petunjuk untuk menebak peristiwa yang ada di gambar. Kartu yang dikembangkan sebanyak satu set yang berisi 20 lembar, yang isinya meliputi materi Pertempuran Ambarawa. Pembuatan produk kartu menggunakan Coreldraw seri X7. Bentuk fisik produk kartu dicetak dengan kertas *art paper*, dengan ukuran 10 x 7 cm.

Cara menggunakan kartu yaitu dengan dimainkan secara berkelompok. Peneliti membagi kelas dibagi kedalam 7 kelompok, dengan setiap kelompok berjumlah 5 orang. Setiap kelompok diberikan satu set *flashcard*, yang berisi 20 lembar kartu. Sebelum memainkan permainan peneliti menjelaskan petunjuk penggunaannya yaitu, peserta didik memilih urutan anggota yang akan bermain, kemudian dua peserta didik pertama memainkan kartu dengan membelakangi 3 peserta didik lainnya. Dua peserta didik tersebut terdiri dari satu peserta didik sebagai penebak yang satunya lagi sebagai pemantik dengan memberikan clue yang sudah tertera pada kartu bagian belakang. Semakin banyak *clue* yang dibacakan, maka nilai yang diterima oleh penebak semakin sedikit, dan begitu sebaliknya. Ketika penebak telah selesai melakukan misinya maka ia menjadi pemantik untuk peserta didik selanjutnya, dan berlangsung bergantian.



Gambar 1. Tampilan kartu untuk mengakses *e-handout* (sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

KARTU PETUNJUK



Tampak Depan

Tampak Belakang

Gambar 2. Tampilan kartu petunjuk penggunaan (sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

KARTU "FLASH CARD"



Tampak Depan

Tampak Belakang

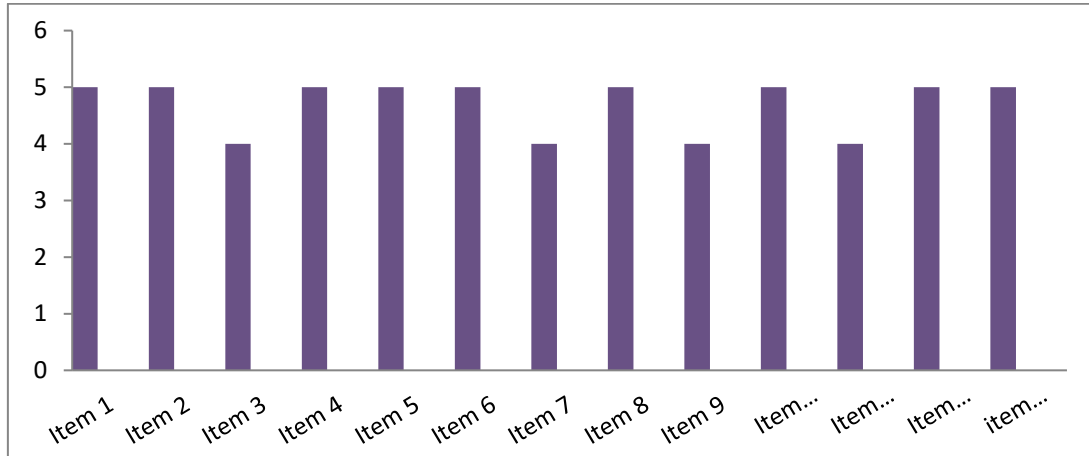
Gambar 3. Tampilan kartu flashcard (sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

Harapannya ketika digunakan dalam pembelajaran, media ini berfungsi sebagai alat penunjang pembelajaran yang bertujuan untuk mempercepat pemahaman dan daya ingat siswa mengenai materi Pertempuran Ambarawa. Penggunaan media pembelajaran flashcard dalam pembelajaran sejarah melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Permainan ini sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada di sekolah tersebut. Dengan media *flashcard* diintegrasikan pada pembelajaran sejarah akan lebih berkesan ketika proses pembelajaran mampu meningkatkan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan merangsang peserta didik, sehingga apa yang dipelajari dapat lebih bermakna karena ketika siswa bermain *flashcard* tersebut mampu berfikir untuk memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan.

Kelayakan *Flashcard Game* sebagai Media Pembelajaran Sejarah

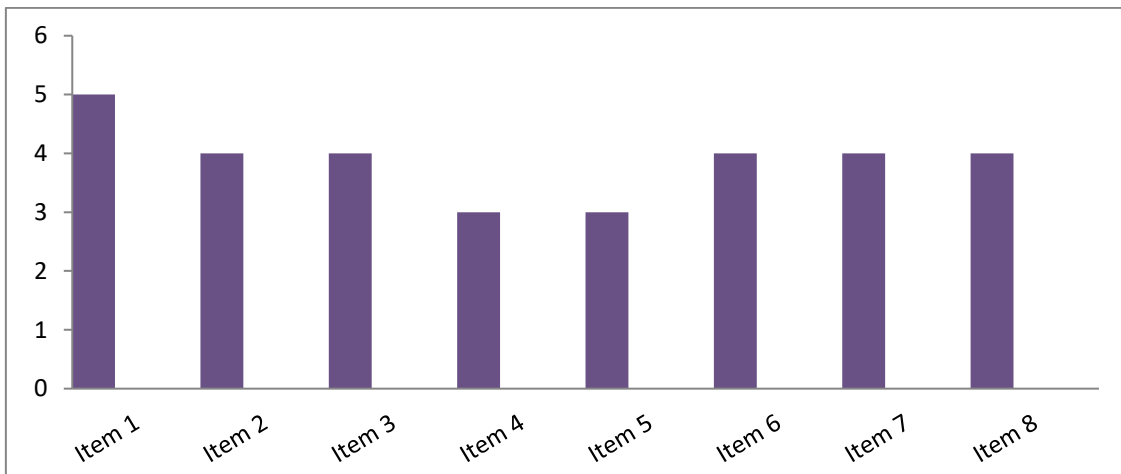
Langkah selanjutnya yakni tahap pengujian melalui ahli materi dan media. Perolehan hasil uji materi yang diberikan oleh ahli materi menunjukkan hasil yang baik. Analisis data menunjukkan nilai persentase yang diberikan oleh ahli materi yakni Arif Subekti, S.Pd., M.A adalah sebesar 93%.

Berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan, maka pengembangan media pembelajaran *flashcard* secara materi dapat dikatakan sangat valid.



Gambar 4. Grafik Hasil Penilaian Validator Materi
(sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

Perolehan hasil uji media yang didapatkan dari ahli media menunjukkan hasil yang baik. Analisis data menunjukkan nilai yang didapatkan dari ahli media yakni Lutfiah Ayundasari, S.Pd, M.Pd adalah sebesar 85 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka pengembangan media pembelajaran Flashcard secara media dapat dikatakan valid. Selanjutnya, peneliti melakukan revisi desain untuk menyempurnakan produk sebelum dilakukan uji coba pada kelompok kecil.



Gambar 5. Grafik Hasil Penilaian Validator Media
(sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

Uji efektivitas yang dilakukan peneliti terdapat dua langkah yakni uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dengan menggunakan angket efektivitas. Menurut Sardiman (2012) uji coba kelompok kecil dilakukan untuk meminimalisir kegagalan produk sebelum sampai ke tahap uji coba

kelompok besar. Apabila kelompok besar yang berisi satu kelas terdiri dari 30 peserta didik, maka jumlah kelompok kecil yang dianjurkan dan dinilai layak untuk mewakili kelompok besar tersebut adalah minimal 9 responden. Untuk mendapatkan penilaian yang valid, peneliti menggunakan 10 peserta didik dalam uji coba kelompok kecil. Sedangkan untuk kelompok besar, peneliti menggunakan 31 responden.

Hasil uji coba yang dilaksanakan dalam kelompok kecil melibatkan 10 orang responden dari kelas XI 3 SMAN 1 Dampit dengan mendapatkan presentase sebesar 85.4% namun dengan catatan. Sehingga peneliti memperbaiki media *flashcard* sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, setelah peneliti memperbaiki produk media, peneliti dapat melanjutkan kedalam uji kelompok besar. Hasil uji kelompok besar yang dilakukan oleh 31 peserta didik memperoleh presentase sebesar 81.5%. Hasil yang sudah didapatkan tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* menarik dan efektif untuk dipergunakan dalam pembelajaran sejarah. Melalui hasil uji coba tersebut, *flashcard game* pada materi Pertempuran Ambarawa 1945 dapat dinyatakan layak menjadi media pembelajaran sejarah. Penilaian tersebut didapatkan melalui aspek-aspek berikut a) Aspek materi b) aspek gambar; c) aspek tampilan; dan d) aspek manfaat (Rajasa, 2015).

Pada aspek pertama yaitu aspek materi, media *flashcard game* dinilai layak sebagai media pembelajaran karena diintegrasikan dengan materi Pertempuran Ambarawa. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami penyebab pertempuran, tokoh yang terlibat dalam Pertempuran Ambarawa, strategi pertempuran yang mampu mengalahkan penjajah dan pentingnya peristiwa Pertempuran Ambarawa dalam upaya mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Aspek kedua yakni aspek gambar, media *flashcard* dinilai layak sebagai media pembelajaran karena didalam media *flashcard* terdapat beberapa gambar sejumlah 20 gambar yang memperjelas ilustrasi pemikiran siswa tentang peristiwa Pertempuran Ambarawa, yang terdiri dari tokoh yang terlibat dalam pertempuran, keadaan Ambarawa ketika adanya pertempuran, dan beberapa peninggalan Pertempuran Ambarawa.

Pada aspek ketiga, media *flashcard* menyajikan tampilan yang membuat peserta didik tertarik untuk memainkannya. Dengan terdiri dari 22 lembar kartu yang berisi 1) QR code untuk membuka e-handout, 2) petunjuk penggunaan kartu, 3) materi yang diintegrasikan dengan media *flashcard* dengan sejumlah 20 kartu. Kartu dengan sejumlah 22 buah tersebut mempunyai warna yang berbeda dalam setiap kartunya, hal ini yang menjadi alasan nilai hasil uji coba menunjukkan presentase sebanyak 80%. Tak hanya itu, kartu tersebut dilapisi oleh kotak dan ditemplei stiker yang membuat tampilan *flashcard* lebih menarik.

Pada aspek keempat, yaitu aspek manfaat dapat dilihat dari materi yang disajikan, Penyajian materi yang dikemas dalam bentuk kartu menimbulkan rasa ingin tahu yang besar, karena kartu tersebut dimainkan secara berkelompok, masing-masing kelompok harus mencetak poin tertinggi dibandingkan dengan kelompok lain, tak hanya itu dalam permainan *flashcard game* dibatasi dengan 20 menit. Sehingga siswa semakin terpacu untuk menjawab pertanyaan dan bersaing dengan teman sebayanya. Hal ini terlihat dalam presentase aspek keempat yang tertinggi dibandingkan dengan aspek

lainnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flashcard game* dapat menambah minat dan motivasi belajar siswa. Setelah peneliti menyempurnakan media pembelajaran *flashcard*, media ini dapat diproduksi akhir untuk pembelajaran sejarah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flashcard game* pada materi Pertempuran Ambarawa 1945 untuk pembelajaran peserta didik kelas XI SMAN 1 Dampit, didapatkan temuan-temuan berikut, (1) media *flashcard game* mampu meningkatkan motivasi dan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah, (2) media *flashcard game* mampu memberikan ingatan yang cepat terhadap materi Pertempuran Ambarawa, (3) media *flashcard game* mampu memberikan suasana pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan karena media berbentuk permainan dan dimainkan secara berkelompok. Sehingga kesimpulan yang didapatkan adalah media *flashcard game* sebagai media pembelajaran sejarah efektif untuk digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, M. R. (2022). *Flash Card sebagai media pembelajaran dan penelitian*. CV. Haura Utama.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1).
- Mouliana, Nurasih, & Kamza, M. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Muara Batu Kabupaten Aceh Utara. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(3), 121–128. <https://doi.org/10.24815/jimps.v7i3.20981>.
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu Flashcard dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143–148.
- Oktavia, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Pembangunan UIN Jakarta*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rajasa, W. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sardiman. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Williza, M., & Zulfa, J. K. J. (2022). Pengembangan Media Kartu (Flash Card) Pada Mata Pembelajaran Sejarah Kelas X Mia 2. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2). doi:

10.24114/ph.v7i2.37506